

ABSTRAK

Perjudian online di kalangan *gamer* di Surabaya bukan menjadi suatu fenomena yang baru lagi di mata kita. Tetapi selama ini yang melatar belakangi *gamer* berjudi di dalam game online selalu dengan permasalahan ekonomi. Maka permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu mengenai makna perjudian online di kalangan *gamer* Surabaya dan Labeling lingkungan sosial terhadap profesi yang dijalannya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mencoba memberikan interpretative mendalam tentang makna dan pemikiran *gamer* game online di kalangan *gamer* online Surabaya. yang sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan yang akan dianalisis secara kualitatif. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan perspektif Konstruksi Sosial yang memahami makna dan perilaku manusia yang subyektif dan interpretative. Penelitian ini mengambil lokasi di Surabaya dengan subyek penelitian adalah para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Data diperoleh dengan melakukan pengamatan dan wawancara mendalam dengan subyek penelitian yang dipilih secara purposive. Teori dalam penelitian ini menggunakan teori Konstruksi Sosial sebagai teori pokok. Menurut Peter L. Berger mengemukakan bahwa Konstruksi Sosial bertumpu pada tiga Proses, yaitu (1) Eksternalisasi merupakan proses dimana semua manusia yang mengalami sosialisasi yang tidak sempurna itu secara bersama-sama membentuk realitas yang baru, (2) objektivikasi merancang suatu proses dimana dunia sosial akan menjadi suatu realitas yang mampu menghambat dan juga membentuk para partisipannya, (3) internalisasi yang merupakan proses sosialisasi awal yang di alami individu di masa kecil, disaat dimana dia di perkenalkan pada dunia sosial objektif.

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa makna Perjudian online di kalangan siswa SMA adalah sebagai suatu Kesenangan pribadi. Uang bukan lagi menjadi hal utama dalam perjudian. Kedua, Perjudian bermakna sebagai suatu kepuasan pelampiasan. Ketiga, bagi kalangan siswa SMA perjudian online bermakna sebagai kepuasan perhatian yang diperoleh dari game online. Labeling yang muncul terhadap lingkungan sosialnya dengan profesi yang dijalannya, masih mendapatkan cap buruk dalam lingkungan sosialnya khususnya di sekolah.

Kata Kunci : Pemaknaan, Perjudian online, Konstruksi sosial